

---

## Pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Arabic* untuk Pembelajaran Istima' di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu

Moch Ubaidillah<sup>1\*)</sup>, Nur Hasaniyah<sup>2)</sup>, Abdul Muntaqim Al Anshory<sup>3)</sup>

<sup>123)</sup>Magister Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email : [ubaidcoy@gmail.com](mailto:ubaidcoy@gmail.com)  
[hasaniyah@bsa.uin-malang.ac.id](mailto:hasaniyah@bsa.uin-malang.ac.id)  
[abdulmuntaqim@bsa.uin-malang.ac.id](mailto:abdulmuntaqim@bsa.uin-malang.ac.id)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Arabic* dalam pembelajaran keterampilan istima' di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan santri dalam menyimak, memahami kosakata, serta menirukan pelafalan yang benar. Aplikasi ini menyediakan materi audio yang jelas dan repetitif, serta fitur visualisasi yang memperkuat pemahaman makna. Selain itu, pendekatan *game-based learning* dalam aplikasi ini juga berhasil meningkatkan motivasi santri untuk berlatih secara mandiri. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, penggunaan aplikasi ini secara keseluruhan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, serta sejalan dengan teori pembelajaran bahasa kedua yang relevan. Berdasarkan temuan ini, aplikasi *Fun Easy Arabic* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan istima' bahasa Arab.

**Kata kunci:** Pemanfaatan Aplikasi, Pembelajaran Istima', *Fun Easy Arabic*, *Blended Learning*

### Abstract

This study aims to analyze the use of the *Fun Easy Arabic* application in listening skills learning at Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu. The research employed a descriptive qualitative method with data collection through observation, interviews, and documentation. The results show that the application positively impacts students' listening comprehension, vocabulary recognition, and pronunciation accuracy. The app provides clear and repetitive audio materials along with visual features that strengthen meaning comprehension. Additionally, the *game-based learning* approach in the app successfully enhances students' motivation to practice independently. Despite challenges such as limited devices and internet access, the overall use of this application supports a more interactive and effective learning process, aligned with relevant second language learning theories. Based on these findings, the *Fun Easy Arabic* application proves to be an effective learning tool in improving Arabic listening skills.

**Keywords:** Application Utilization, Listening Skills, *Fun Easy Arabic*, *Blended Learning*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital ini, pembelajaran bahasa Arab tidak lagi terbatas pada metode konvensional, melainkan mulai mengadopsi pendekatan yang lebih modern dan interaktif (Uyuni, Nuroh, & Shalihah, n.d.). Salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Arab yang membutuhkan perhatian khusus adalah istima' (menyimak). Keterampilan ini menuntut kemampuan siswa dalam menangkap makna dari ujaran lisan bahasa Arab yang disampaikan secara cepat dan dalam berbagai konteks (Rochma, 2021).

Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tidak tertinggal dalam merespons kemajuan teknologi ini. Pesantren Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu, yang fokus pada pembinaan bahasa Arab, memiliki potensi besar dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam kurikulum mereka (Humairoh & Ubaidillah, 2025). Salah satu aplikasi yang relevan adalah *Fun Easy Arabic*, sebuah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pembelajaran bahasa Arab

dengan fitur audio-visual yang mendukung pengembangan keterampilan istima' secara praktis dan menyenangkan (Al Anshory, 2019).

Pesantren sebagai lembaga pendidikan berbasis keislaman juga turut merespons tantangan ini dengan mencoba mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran (Aisyah, Rezi, Mudinillah, 2024). Darul Lughah Ekologi Kanzun Najah Batu, yang berfokus pada pengembangan kemampuan bahasa Arab, merupakan salah satu pesantren yang memiliki potensi untuk menerapkan inovasi teknologi dalam pembelajaran. Salah satu aplikasi yang potensial digunakan adalah Fun Easy Arabic, aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang menyediakan materi interaktif, khususnya dalam aspek istima' (M. Hilmi & Hasanijah, 2023).

Menurut teori Input Hypothesis yang dikembangkan oleh Stephen Krashen, pembelajaran bahasa akan efektif jika peserta didik menerima input yang dapat dipahami (comprehensible input) secara konsisten (M. Ubaidillah, 2025). Dalam konteks keterampilan istima', input ini harus berupa materi audio yang sesuai dengan tingkat kemampuan pelajar dan disajikan secara kontekstual. Media digital seperti Fun Easy Arabic menawarkan pendekatan tersebut melalui kombinasi audio, visual, dan latihan interaktif (D. Hilmi & Ifawati, 2020).

Menurut Stephen Krashen melalui teori Input Hypothesis-nya, pembelajaran bahasa akan efektif ketika peserta didik menerima comprehensible input-yakni masukan bahasa yang dapat dipahami dengan sedikit tantangan (Rassul, 2021). Dalam konteks keterampilan istima', aplikasi seperti Fun Easy Arabic dapat menjadi sumber input tersebut karena menyajikan materi dalam bentuk audio yang sesuai dengan konteks keseharian.

Selain itu, teori pembelajaran berbasis teknologi menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar, memberikan variasi materi, serta memperkuat retensi peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan menggabungkan elemen visual dan audio, aplikasi seperti Fun Easy Arabic memungkinkan santri untuk menyimak bahasa Arab secara aktif dan berulang-ulang, sehingga memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka (Ulfa, 2024).

Namun, belum banyak diketahui sejauh mana aplikasi Fun Easy Arabic dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran istima' di lingkungan pesantren, khususnya di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu. Penggunaan aplikasi ini juga belum terpetakan secara jelas dalam proses pembelajaran formal. Hal ini menjadi celah penting untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan bentuk pemanfaatan aplikasi Fun Easy Arabic dalam pembelajaran istima' bahasa Arab. (2) Mengidentifikasi kelebihan dan kendala yang dihadapi dalam penggunaannya. (3) Menilai sejauh mana aplikasi tersebut mendukung peningkatan keterampilan istima' santri di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Fun Easy Arabic dalam pembelajaran istima' di lingkungan pesantren merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih modern, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan santri di era digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan aplikasi Fun Easy Arabic dalam pembelajaran istima' di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara natural dan kontekstual melalui interaksi langsung dengan subjek di lapangan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru pengampu dan santri yang menggunakan aplikasi, serta

dokumentasi kegiatan belajar. Sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur, jurnal, serta dokumen institusi yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab dan teknologi Pendidikan (Choerudin & SE, 2024).

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Seluruh data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai integrasi teknologi pembelajaran dalam konteks pendidikan pesantren, khususnya dalam pengembangan keterampilan istima' santri melalui aplikasi Fun Easy Arabic (Hidayati, 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Bentuk Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Arabic

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengajar serta santri, pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Arabic* sebagai media penunjang pembelajaran *istima'* menunjukkan adanya integrasi teknologi yang cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab di lingkungan pesantren. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya bersifat insidental, tetapi telah terstruktur dalam dua bentuk kegiatan: pembelajaran terintegrasi di kelas dan pembelajaran mandiri di luar jam pelajaran. Hal ini menandakan adanya pendekatan *blended learning* yang adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran modern tanpa meninggalkan karakteristik khas pendidikan pesantren.

Dalam konteks kelas, audio dialog yang disajikan melalui aplikasi terbukti memberikan model pengucapan bahasa Arab *fus-ha* yang autentik dan mudah dipahami. Ini mendukung pembentukan kompetensi fonologis dan intonasi yang benar pada santri. Kegiatan lanjutan seperti diskusi, tanya jawab, dan pengulangan materi mendorong praktik produktif yang berkelanjutan, sehingga pembelajaran *istima'* tidak bersifat pasif melainkan interaktif dan reflektif (Rizqiyah, 2024). Ini sejalan dengan prinsip *active listening*, yaitu menyimak dengan intensi untuk memahami dan merespons secara kritis.

Sementara itu, dalam pembelajaran mandiri, fitur interaktif dalam aplikasi seperti latihan kosakata, permainan bahasa, dan kuis pemahaman memberikan ruang bagi santri untuk melakukan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) (Alahmadi, n.d.). Santri tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat dalam proses kognitif yang kompleks, seperti mengenali pola bunyi, mengasosiasikan makna, dan mengevaluasi pemahaman mereka sendiri. Hal ini memperkuat otonomi belajar dan membangun motivasi intrinsik dalam pembelajaran bahasa.

Secara teoritis, pemanfaatan aplikasi ini sesuai dengan *Input Hypothesis* dari Stephen Krashen, yang menyatakan bahwa pemerolehan bahasa terjadi secara optimal ketika pelajar menerima input yang sedikit lebih tinggi dari tingkat kompetensinya ( $i+1$ ) (Kesuma, 2025). Dalam kasus ini, *Fun Easy Arabic* menghadirkan materi audio yang progresif-dimulai dari percakapan sederhana hingga materi yang lebih kompleks-yang secara bertahap memperluas kapasitas pemahaman santri tanpa membuat mereka merasa kewalahan. Ini menciptakan kondisi ideal bagi pemerolehan bahasa yang alami dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, efektivitas aplikasi ini juga diperkuat oleh *Multimedia Learning Theory* dari Richard Mayer. Teori ini menekankan bahwa informasi akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang ketika disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara. *Fun Easy Arabic* menggunakan pendekatan audio-visual interaktif, yang memungkinkan aktivasi jalur kognitif verbal dan visual secara bersamaan. Dalam hal ini, aplikasi berperan sebagai *scaffolding tool* yang mempercepat proses internalisasi bahasa

melalui pemaparan berulang terhadap input bermakna dalam berbagai format (Opier & Syafi, 2024).

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Arabic* tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan menyimak secara teknis, tetapi juga mendorong transformasi metode pengajaran bahasa Arab di lingkungan pesantren menuju pendekatan yang lebih kontekstual, komunikatif, dan berorientasi pada pemelajar (*learner-centered*). Penemuan ini menjadi bukti bahwa integrasi teknologi edukatif yang dirancang secara pedagogis dapat menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan pengajaran bahasa Arab di era digital.

## 2. Kelebihan dan Kendala Penggunaan Kelebihan

Pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Arabic* dalam pembelajaran istima' membawa sejumlah kelebihan yang dirasakan secara langsung oleh santri dan pengajar di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu. Salah satu keunggulan utama dari aplikasi ini adalah tersedianya konten audio yang disampaikan dengan pelafalan yang jelas dan sistem repetisi yang terstruktur. Hal ini sangat membantu santri dalam memperkuat keterampilan fonetik, melatih pendengaran terhadap bunyi-bunyi bahasa Arab yang fasih, serta memperdalam pemahaman terhadap makna dari setiap ujaran yang disampaikan.

Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur visualisasi kosakata berupa gambar atau ilustrasi yang mendampingi audio. Kehadiran visual ini membantu santri dalam memahami konteks makna secara langsung tanpa harus selalu mengandalkan terjemahan. Kekuatan visual inilah yang secara kognitif memperkuat asosiasi antara bunyi dan makna, sehingga santri dapat lebih mudah mengingat dan memahami kata atau frasa baru (Mahmudah, 2021).

Aspek lain yang menjadi daya tarik aplikasi ini adalah pendekatannya yang berbasis permainan (*game-based learning*). Fitur-fitur interaktif seperti kuis, tantangan kosakata, dan latihan mendengar berbentuk permainan ternyata berhasil meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar santri. Hal ini sejalan dengan teori *Motivasi* yang dikemukakan oleh Robert Gardner, yang menjelaskan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran bahasa kedua sangat dipengaruhi oleh motivasi, baik yang bersifat instrumental (motivasi karena tujuan tertentu seperti nilai atau pekerjaan) maupun integratif (motivasi karena keinginan untuk lebih dekat dengan budaya dan bahasa target). Aplikasi ini mampu menjembatani kedua jenis motivasi tersebut dengan pendekatan yang menyenangkan dan relevan.

Tak kalah penting, aplikasi ini memungkinkan diterapkannya pembelajaran mandiri (*autonomous learning*). Dengan akses yang fleksibel, santri dapat menggunakan aplikasi ini kapan saja sesuai dengan waktu dan ritme belajar masing-masing (Alzatma & Khader, 2020). Hal ini sangat mendukung prinsip *learner-centered learning*, di mana peserta didik menjadi subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekadar objek penerima materi. Namun demikian, pemanfaatan aplikasi ini juga dihadapkan pada beberapa kendala yang perlu dicermati. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat. Tidak semua santri memiliki smartphone yang kompatibel atau cukup memadai untuk menjalankan aplikasi dengan lancar. Hal ini mengakibatkan ketimpangan dalam akses pembelajaran digital di kalangan santri (Saud, 2021).

Di samping itu, kondisi jaringan internet di beberapa area pondok juga belum merata. Akses internet yang lambat atau tidak stabil menghambat kelancaran penggunaan aplikasi, khususnya saat mengunduh atau memutar materi audio online. Guru juga menghadapi tantangan dalam menyesuaikan konten aplikasi dengan kurikulum lokal pondok, karena tidak semua materi yang tersedia relevan dengan target pembelajaran istima' yang telah ditentukan.

Kendala lain yang muncul adalah adanya kecenderungan ketergantungan sebagian santri pada media visual. Beberapa dari mereka tampak kurang tertarik ketika berhadapan dengan konten yang murni berupa audio tanpa dukungan gambar. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran istima' murni masih memerlukan pelatihan berkelanjutan agar santri tidak hanya

bergantung pada visualisasi, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan menyimak secara mandiri dan aktif.

### 3. Peningkatan Keterampilan Istimā'

Pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Arabic* dalam pembelajaran istima' terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menyimak santri di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu. Hal ini tampak dari berbagai indikator yang diamati selama proses pembelajaran, baik secara kualitatif melalui observasi dan wawancara, maupun dari hasil latihan dan evaluasi lisan yang dilakukan oleh guru. Peningkatan ini mencakup tiga aspek utama: pemahaman isi audio (listening comprehension), pengenalan dan penguasaan kosakata (vocabulary recognition), serta kemampuan menirukan dan memproduksi pelafalan yang benar (pronunciation accuracy) (Anas, 2020).

Pertama, dari segi pemahaman isi audio, santri menunjukkan peningkatan dalam menangkap makna umum maupun makna spesifik dari dialog atau monolog dalam bahasa Arab yang diperdengarkan melalui aplikasi. Proses ini berlangsung secara bertahap seiring dengan intensitas interaksi mereka terhadap materi yang disajikan secara sistematis. Aplikasi ini menyediakan konten audio mulai dari level dasar hingga menengah, dengan tema-tema kehidupan sehari-hari yang familiar bagi santri, sehingga mempermudah mereka dalam melakukan asosiasi antara suara dan makna. Hal ini relevan dengan gagasan Stephen Krashen melalui *Input Hypothesis*, yang menekankan pentingnya *comprehensible input*, yaitu materi berbahasa yang sedikit di atas tingkat kemampuan peserta didik ( $i+1$ ). Aplikasi *Fun Easy Arabic* memberikan stimulus input yang dapat dimengerti namun tetap menantang, sehingga mendorong pemerolehan bahasa secara natural tanpa tekanan (Ni'mah & Rohmah, 2024).

Kedua, dalam aspek pengenalan kosakata, penggunaan aplikasi ini memfasilitasi santri untuk mengenali kata dan frasa baru melalui konteks audio-visual. Misalnya, ketika santri menyimak kata “مِرْوَحَة” (kipas angin), aplikasi secara otomatis menyertakan gambar kipas angin dan penggunaannya dalam kalimat. Hal ini mempercepat proses *meaningful learning* karena terjadi keterkaitan antara bunyi, tulisan, dan makna. Proses ini memperkuat teori *Dual Coding* oleh Allan Paivio, yang menjelaskan bahwa informasi yang diproses melalui dua saluran (verbal dan visual) akan lebih mudah diingat dan dipahami. Tidak hanya itu, fitur-fitur interaktif dalam aplikasi juga memungkinkan latihan kosakata dalam bentuk permainan, memperkuat daya ingat santri secara menyenangkan.

Ketiga, dalam hal pelafalan dan intonasi, santri juga mengalami kemajuan signifikan. Aplikasi ini menyediakan audio dengan pelafalan standar *fus-ha* oleh penutur asli, yang kemudian dapat ditiru oleh santri. Banyak dari mereka yang mengulang audio secara mandiri dan mencoba menirukan suara dengan intonasi yang sama. Aktivitas ini sangat erat kaitannya dengan teori Behaviorist Learning oleh B.F. Skinner, yang menyatakan bahwa bahasa diperoleh melalui proses pengulangan (*repetition*) dan penguatan (*reinforcement*) (U. Ubaidillah, 2020). Dengan mendengar, meniru, dan mendapatkan umpan balik dari guru atau dari fitur penilaian otomatis aplikasi, kemampuan fonetik santri terasah secara perlahan tapi konsisten. Respons yang benar akan diperkuat dengan dorongan atau penghargaan dari aplikasi, sedangkan kesalahan dapat segera diperbaiki dengan latihan berulang.

Lebih lanjut, penggunaan aplikasi ini secara tidak langsung mendukung pendekatan *blended learning*, yakni penggabungan antara pembelajaran konvensional tatap muka dan teknologi digital. Dalam praktiknya, guru memulai pengenalan kosakata dan konteks di kelas, lalu melanjutkannya dengan tugas menyimak mandiri melalui aplikasi. Kolaborasi antara metode konvensional dan digital ini memaksimalkan keterlibatan santri, memperpanjang durasi interaksi mereka dengan bahasa target, dan memfasilitasi pembelajaran berpusat pada peserta didik (*learner-centered learning*). Santri menjadi lebih aktif, bertanggung jawab terhadap proses belajarnya, dan tidak hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber ilmu (Opier & Syafi, 2024).



Perlu pula dicatat bahwa dampak positif ini juga diperkuat oleh suasana belajar yang mendukung dan sikap positif santri terhadap penggunaan teknologi. Motivasi mereka tumbuh seiring dengan keberhasilan kecil yang mereka raih dari setiap latihan dalam aplikasi. Menurut teori Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Edward Deci dan Richard Ryan, motivasi intrinsik akan tumbuh apabila seseorang merasa mampu (*competent*), memiliki otonomi dalam belajar (*autonomy*), dan merasa terhubung (*relatedness*). Aplikasi ini, dengan antarmuka yang sederhana, sistem umpan balik yang cepat, dan fleksibilitas waktu belajar, memenuhi ketiga aspek tersebut. Santri merasa belajar menjadi menyenangkan, menantang, dan relevan dengan kebutuhan mereka (Handayani, 2022).

Dengan semua keunggulan ini, pembelajaran istima' melalui aplikasi *Fun Easy Arabic* tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak secara teknis, tetapi juga mengubah paradigma belajar santri menjadi lebih mandiri, interaktif, dan berorientasi pada pemahaman makna secara kontekstual. Peningkatan ini menunjukkan bahwa jika media digital dipilih dan digunakan secara tepat, maka ia dapat menjadi jembatan yang efektif dalam pemerolehan bahasa kedua, khususnya dalam keterampilan reseptif seperti istima'.

Secara umum, penggunaan aplikasi *Fun Easy Arabic* menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan istima' santri. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya pemahaman santri terhadap materi audio, kemampuan mereka dalam mengidentifikasi kosakata yang telah disimak, serta peningkatan kemampuan dalam menirukan pelafalan dengan benar. Hal ini sejalan dengan konsep *Behaviorist Learning Theory* oleh B.F. Skinner, yang menyatakan bahwa pengulangan (*repetition*) dan penguatan (*reinforcement*) dapat memperkuat pembelajaran bahasa.

Dukungan dari aplikasi ini juga memungkinkan penerapan pendekatan *blended learning*, yaitu perpaduan antara pembelajaran langsung (face-to-face) dengan teknologi digital. Hal ini meningkatkan efektivitas pembelajaran istima' secara keseluruhan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Fun Easy Arabic* dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran istima' di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu melalui penyediaan materi audio-visual yang terstruktur, repetitif, dan interaktif. Penggunaan aplikasi ini mendorong santri untuk aktif menyimak, memahami kosakata secara kontekstual, dan melatih pelafalan secara mandiri, yang keseluruhannya selaras dengan prinsip *Input Hypothesis* oleh Stephen Krashen dan teori *Behaviorist Learning* oleh B.F. Skinner. Keunggulan aplikasi terlihat dari kemampuannya dalam menumbuhkan motivasi belajar, mendukung pembelajaran mandiri, serta memfasilitasi model *blended learning* yang adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran modern. Meskipun masih dijumpai kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, serta ketidaksesuaian sebagian konten dengan kurikulum lokal, namun secara umum aplikasi ini terbukti mendukung peningkatan keterampilan istima' santri secara signifikan baik dalam aspek pemahaman makna, penguasaan kosakata, maupun ketepatan pelafalan, menjadikannya sebagai media yang relevan dan potensial dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi.

## REFERENSI

- Aisyah, D., Rezi, M., Mudinillah, A., & ... (2024). Utilization of mobile learning in improving arabic vocabulary in elementary schools. *Jurnal Fundadikdas* .... Retrieved from <https://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/10576>
- Al Anshory, A. M. (2019). The Use of Information Technology-Based Arabic Learning Media in the Arabic Language Center (PKPBA) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: information technology-based Arabic learning media. *Tarling: Journal of Language*

- Education*, 3(1), 41–58.
- Alahmadi, N. S. (n.d.). Enhancing Listening Skills in Saudi Foreign Language Contexts: A Comprehensive Analysis of the Impact of a Learning Management System. *مجلة وادي النيل للدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية*, 2024, ... Retrieved from [https://journals.ekb.eg/article\\_351241.html](https://journals.ekb.eg/article_351241.html)
- Alzatma, A. A., & Khader, K. (2020). Using mobile apps to improve English speaking skills of EFL students at the Islamic University of Gaza. *Linguistics*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Alaaeddin-Alzatma/publication/344542370\\_Using\\_Mobile\\_Apps\\_to\\_Improve\\_English\\_Speaking\\_Skills\\_of\\_EFL\\_Students\\_at\\_the\\_Islamic\\_University\\_of\\_Gaza/links/5f7f0214299bf1b53e161519/Using-Mobile-Apps-to-Improve-English-Speakin](https://www.researchgate.net/profile/Alaaeddin-Alzatma/publication/344542370_Using_Mobile_Apps_to_Improve_English_Speaking_Skills_of_EFL_Students_at_the_Islamic_University_of_Gaza/links/5f7f0214299bf1b53e161519/Using-Mobile-Apps-to-Improve-English-Speakin)
- Anas, A. (2020). Perceptions of Saudi students to blended learning environments at the University of Bisha, Saudi Arabia. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on ...*. Retrieved from [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3675978](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3675978)
- Choerudin, S. T. A., & SE, M. M. (2024). PENELITIAN KUALITATIF. ... *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Retrieved from <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=nMEXEQAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA157%5C&dq=source:%22penelitian+kualitatif%22%5C&ots=miBTwRwUfs%5C&sig=709kdBLWrOTP-uVoInGmlihjS0w>
- Handayani, S. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Retrieved from <https://ojs.unida.ac.id/tatsqifiy/article/view/6138>
- Hidayati, S. P. F. (2024). PENELITIAN KUALITATIF. *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Retrieved from <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=nMEXEQAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA10%5C&dq=source:%22penelitian+kualitatif%22%5C&ots=miBTwRwUfs%5C&sig=nBO3IjmglnRJl7Vuo7LIuooziWw>
- Hilmi, D., & Ifawati, N. I. (2020). Using the blended learning as an alternative model of Arabic language learning in the pandemic era. *Arabi: Journal of Arabic Studies*. Retrieved from <http://repository.uin-malang.ac.id/8019/>
- Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). *Penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa Arab*.
- Humairoh, S. W., & Ubaidillah, M. (2025). IMPLEMENTASI PENDEKATAN TEKNOLOGI DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MTS MATSARATUL HUDA PANEMPAN PAMEKASAN. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 186–193.
- Kesuma, C. (2025). How Effective Is SUNO. AI in Enhancing Arabic Listening Skills? An Evaluation of AI-Based Personalized Learning. *International Journal of Information and Education* .... Retrieved from <https://www.ijiet.org/vol15/IJiet-V15N2-2251.pdf>
- Mahmudah, U. (2021). Utilizing Technology in Arabic Teaching: Implementation of Media “Learning Aljazeera. Net” on Listening Skill Teaching at University of Darussalam Gontor. ... “*Learning Aljazeera. Net*” on *Listening Skill* .... Retrieved from <http://repo.unida.gontor.ac.id/id/eprint/2941>
- Ni'mah, K., & Rohmah, U. (2024). Evaluating the use of the mobile application in teaching the listening skill. *ANCOLT* .... Retrieved from <http://ancolt-pekanbahasa.unkafa.ac.id/index.php/proceeding/article/view/60>
- Opier, N., & Syafi, S. (2024). Optimizing Plotagon Application as an IT-based Arabic Learning Media at MAN 1 Lamongan. ... : *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* .... Retrieved from <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/AL-KILMAH/article/view/2056>
- Rassul, T. H. (2021). *The Application of Multimedia in Blended Learning to Teaching Listening and Speaking Skills in Higher Education*. researchgate.net. Retrieved from

- [https://www.researchgate.net/profile/Tahsin-Rassul/publication/382068461\\_The\\_Application\\_of\\_Multimedia\\_in\\_Blended\\_Learning\\_to\\_Teaching\\_Listening\\_and\\_Speaking\\_Skills\\_in\\_Higher\\_Education/links/668bb2a3f3b61c4e2cb7d49f/The-Application-of-Multimedia-in-Blende](https://www.researchgate.net/profile/Tahsin-Rassul/publication/382068461_The_Application_of_Multimedia_in_Blended_Learning_to_Teaching_Listening_and_Speaking_Skills_in_Higher_Education/links/668bb2a3f3b61c4e2cb7d49f/The-Application-of-Multimedia-in-Blende)
- Rizqiyah, N. M. (2024). استخدام الألف التربوي لتعليم مهارة الاستماع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة ياسوروان. *etheses.uin-malang.ac.id*. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/67061>
- Rochma, S. N. (2021). Utilizing Technology in Arabic Teaching: Implementation of Media “Learning Aljazeera. Net” on Listening Skill Teaching at University of Darussalam Gontor. ... *Learning Aljazeera. Net” on Listening ....* Retrieved from <http://repo.unida.gontor.ac.id/id/eprint/1984>
- Saud, A. J. F. Al. (2021). The Effect of Blended Learning on Children’s Arabic Reading during Covid-19 Quarantine. *International Journal of Innovation, Creativity and ....* Retrieved from [https://www.ijicc.net/images/Vol\\_14/Iss\\_12/15201\\_Alsaud\\_2020\\_E\\_R1.pdf](https://www.ijicc.net/images/Vol_14/Iss_12/15201_Alsaud_2020_E_R1.pdf)
- Ubaidillah, M. (2025). TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI PONDOK PESANTREN DALAM MEWUJUDKAN SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGs): KAJIAN SISTEMATIS TERHADAP INOVASI DI ERA DIGITAL. *As-Sulthan Journal of Education*, 1(3), 649–660.
- Ubaidillah, U. (2020). Pembelajaran Istima’ Berbasis Online; Blended Learning dalam Istima’ I. ... : *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*. Retrieved from <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/al-ittijah/article/view/2931>
- Ulfa, R. (2024). Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Arabic Pada Pembelajaran Istima’ Di MAN 4 Aceh Besar. *repository.ar-raniry.ac.id*. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/39219/>
- Uyuni, Y. R., Nuroh, N., & Shalihah, S. (n.d.). ... of the Alef Education Platform as an Interactive Media in Arabic Language for Science and Technology Materials: Penggunaan Platform Alef Education .... *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.